SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

Spiel- und Bewegungsaktivitäten mit Wäscheklammern



Wäscheklammern sind ein interessantes, vielseitiges Spielgerät, das immer wieder zu neuen Spielideen inspiriert. Sie sind preiswert in der Anschaffung, lassen sich einfach in einer Box aufbewahren und sind überall schnell in Einsatz zu bringen. Spiele mit Wäscheklammern fördern neben der allgemeinen Geschicklichkeit, Koordination und Kondition in vielfältigen Wahrnehmungsbereichen.

Wäscheklammer Igel oder Dino
Ein Kind verwandelt mithilfe der Wäscheklammen seine/n Partner/in in einen Igel oder, je nach Spielthema, in einen Dino. Die Klammern stellen die Igelstacheln oder Dinozacken dar. Anschließend tauschen die Kinder die Rollen, sodass jedes Mal in einen Igel oder Dino verwandelt wird. Sind alle fertig, können in einem Nachlaufspiel dem Igel die Stacheln oder dem Dino die Zacken geklaut werden (siehe Spielvorschlag Klammerklau).

Klammerklau
Jedes Kind bekommt drei oder mehr Wäscheklammern an die Kleidung geheftet. Jetzt gilt es, die eigenen Klammern zu verteidigen und den anderen Kindern ihre Klammern abzunehmen, um sie sich selbst anzuhängen. Wer nach einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Klammern hat, wird Klammerkönig/in und bekommt zur Belohnung alle restlichen Klammern angesteckt.

Klammer dran
Bei diesem Spiel versucht jeder Teilnehmer dem anderen Teilnehmer Klammern anzuheften. Jeder versucht natürlich durch geschicktes Ausweichen so wenig Klammern wie möglich angesteckt zu bekommen. Gewonnen hat, wer keine Klammer mehr hat.

Futter für die blinden Hühner
Die Wäscheklammern liegen im Raum auf dem Boden verteilt. Auf ein Kommando versuchen alle Kinder, krabbelnd mit verbundenen Augen (blinde Hühner), ca. eine Minute lang so viele Klammern wie möglich einzusammeln und an die eigene Kleidung zu heften. Wer nach Spielstopp die meisten Klammern hat, ist Hühnerkönig/in.

Blinden-Labyrinth
Mit Wäscheklammern werden Wege mit linker und rechter Wegbegrenzung (ca. 30-50 cm breit) zu einem Labyrinth auf den Boden gelegt. Alle Kinder finden sich paarweise als Blinde und Blindenführer zusammen. Die Blinden schließen die Augen und werden nur nach den verbalen (gesprochenen) Anweisungen (kein Körperkontakt) ihrer Blindenführer durch das Labyrinth geführt. Dabei sollte möglichst keine Wäscheklammer berührt werden. Alle Teams beginnen an unterschiedlichen Stellen des Labyrinths und gehen zur gleichen Zeit los. Die Blindenführer sind für das Wohlergehen ihrer blinden Spielpartner verantwortlich!

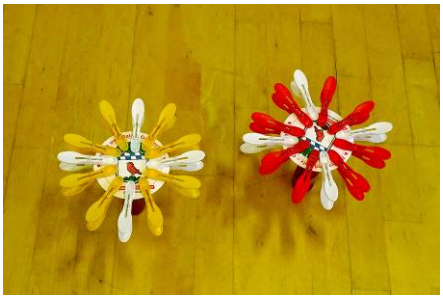
Klammer-Bagger
Die Kinder müssen mithilfe von einer (oder zwei) Wäscheklammern Gegenstände wie Tücher, Kleidungsstücke, Korken oder andere Dinge aufnehmen und in einem aufgestellten Behälter ablegen. Die Gegenstände dürfen nur mit den Wäscheklammern berührt werden, die Hände bleiben aus dem Spiel.
Variante: Dieses Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. Dabei bekommt jede Mannschaft einen Behälter, in dem die erbeuteten Gegenstände gesammelt werden.

Wäsche aufhängen
Wäscheklammern und Tücher (oder Kleidungsstücke) liegen innerhalb eines quadratischen Spielfeldes auf dem Boden verteilt. Zwei Mannschaften starten jeweils von ihrer Spielfeldseite aus. Die Spielfeldseiten liegen sich gegenüber. Für jede Mannschaft wurde an ihrem jeweiligen Spielfeldrand eine Leine in ca. 60-80 cm Höhe gespannt. Die Aufgabe ist nun, während der Spielzeit so viele Tücher und Klammern wie möglich zu sammeln und an der eigenen Wäscheleine aufzuhängen. Es dürfen aber immer nur ein Tuch und zwei Wäscheklammern zur Wäscheleine transportiert werden. Erst wenn das Tuch aufgehängt ist, startet das Kind wieder neu.
Variante: Das Spiel kann auch mit vier Mannschaften von allen vier Spielfeldseiten aus gespielt werden.

Modeschneider
Jeweils zwei Kinder bilden ein Team. In der Mitte des Raums liegen Wäscheklammern. Darum herum sind Eimer mit Tüchern aufgestellt. Die Teams stellen sich am Feldrand auf. Nach dem Start haben die Kinder drei Minuten Zeit, so viele Tücher wie möglich mit Wäscheklammern an ihren Spielpartner festzuklammern. Es darf aber immer nur eine Wäscheklammer und ein Tuch geholt werden. Das Team, das die meisten Klammern/Tücher hat, gewinnt.

Wäscheklammern finden
Jeweils zwei Kinder bilden ein Team. Das eine bekommt die Augen verbunden, das andere Kind bekommt 10 Wäscheklammern an die Kleidung geheftet. Auf Kommando muss das Kind mit den verbundenen Augen durch Abtasten die Klammern des anderen Kindes finden und entfernen.
Variante 1: Beide Kinder bekommen die Augen verbunden und jedes bekommt 10 Wäscheklammen angeheftet. Beide müssen durch Abtasten die Klammern des jeweils anderen finden und entfernen.
Variante 2: Als Wettspiel: Welches Team braucht am wenigsten Zeit?

Wäscheklammer-Blume
Auf der Wiese stehen Blumen (Klopapierrollen mit Pappdeckel oben drauf). Jedes Kind darf immer nur mit einer Klammer zu einer Blume laufen und diese der Blume anheften. Die Blume darf dabei nicht umfallen und auch nicht mit den Händen berührt werden.
Variante mit Musik: Bei Musikstopp wird eine Klammer aufgehoben und an eine Blume angeheftet.



Mannschaftsspiel
Je nach Kinderzahl werden zwei, drei oder vier Mannschaften mit jeweils 4-6 Mitgliedern gebildet. Es können entweder farbige Klammern oder farbige Pappdeckel verwendet werden. Die Blume steht in einem Abstand von 5-10 m vor dem Startpunkt der Mannschaft. Es darf immer nur ein Kind mit einer Klammer loslaufen und diese an die Blume heften. Die Blume darf dabei nicht umfallen. Das nächste Kind darf erst loslaufen, wenn der Vorgänger zurück- kommt und am Zielpunkt vorbeigelaufen ist (gegebenenfalls mit der Hand abschlagen).

Weitere Spielaufträge könnten sein:

- Wie viel Klammern passen an eine Blume?
- Welche Mannschaft lässt die meisten Blumen aufblühen (hier muss das Zeitmaß und Anzahl der Blütenblätter festgelegt wer- den)?
- Die Blumen gehen schlafen: Welche Mannschaft hat am schnellsten von ihrer Blume die Blütenblätter wieder abgepflückt?
- Blütenblätter bei anderen Blumen stehlen und der eigenen Blume anheften.

